

## CATATAN LAPANGAN

### Siklus I Pertemuan 1

Pengamat/observer : Deasy Rachmawati, S.Pd.  
 Peneliti : Rumaisa Khairani  
 Hari/Tanggal : Senin, 9 Februari 2015  
 Waktu : 07.20-08.30

Waktu	Kegiatan	Kondisi Kelas
07.20-07.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saat guru memasuki ruang kelas, beberapa siswa masih sibuk dengan <i>juz am'ma</i> mereka masing-masing.</li> <li>• Dua orang siswa lainnya yang bernama Farooq dan Daffa ditegur guru karena sibuk memainkan lilin mainannya.</li> <li>• Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> <li>• Beberapa siswa yakni, Nabila, Marissa, dan Nazifa mulai aktif melontarkan pertanyaan seputar tujuan pembelajaran.</li> </ul>	Suasana kelas masih belum kondusif karena masih ada beberapa siswa yang sibuk dengan hafalan suratnya.
07.30-07.40	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesi tanya jawab seputar materi berlangsung, beberapa siswa antusias bertanya jawab satu sama lain.</li> <li>• Insiden kecil pun terjadi, manakala seorang siswa ditegur karena sibuk dengan mainannya dan tidak mendengarkan penjeasan guru.</li> <li>• Ketika <i>puzzle</i> diperlihatkan hampir seluruh siswa antusias menjawab dan bertanya seputar gambar yang ada.</li> <li>• Banyak siswa yang bertanya-tanya apakah mereka akan bermain <i>puzzle</i> tersebut nanti? Nampaknya mereka sangat senang dengan media yang guru bawa.</li> </ul>	Suasana kelas cukup kondusif.
07.40-07.45	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi menjadi 5 kelompok.</li> <li>• Saat pembagian kelompok secara acak, beberapa siswa ada yang protes namun sebagian merasa tidak masalah.</li> </ul>	Suasana kelas sangat ramai saat pembagian kelompok.
07.45-08.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seluruh siswa terlihat gembira saat</li> </ul>	Saat penyusunan <i>puzzle</i> pun suasana

	<p>menyusun <i>puzzle</i> mereka masing-masing dan berlomba-lomba untuk menyelesaikan dengan cepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usai menyelesaikan <i>puzzle</i>, mereka ditugaskan untuk mengisi lembar aktivitas siswa dan mendiskusikannya dengan teman sekelompok.</li> <li>• Saat presentasi hasil diskusi berlangsung, terlihat beberapa siswa ada yang masih malu-malu untuk maju ke depan kelas.</li> </ul>	<p>kelas cukup ramai, ada yang sibuk membagi-bagi tugas dan atur strategi untuk menyusun, menempel, dan mencari potongan.</p>
08.00-08.05	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penguatan dan umpan balik yang positif terhadap hasil diskusi yang telah dibacakan.</li> <li>• Guru memberikan reward kepada kelompok yang tercepat menyelesaikan <i>puzzle</i> nya yaitu kelompok I.</li> </ul>	<p>Suasana kelas tenang dan kondusif saat guru memberikan penjelasan</p>
08.05-08.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa kembali ke tempat duduknya masing-masing dengan tertib.</li> <li>• Siswa dengan antusias menyampaikan perasaannya kepada guru.</li> </ul>	<p>Suasana kelas kembali ramai saat siswa kembali ke tempat duduknya masing-masing dan menyampaikan perasaannya.</p>

Depok, 10 Februari 2015  
Mengetahui,  
Observer

Peneliti

(Deasy Rachmawati, S.Pd.)  
NIP/NIK :12.81.12.09.303

Rumaisa Khairani  
NIM. 1815110746

## CATATAN LAPANGAN

### Siklus I Pertemuan 2

Pengamat/observer : Deasy Rachmawati, S.Pd.  
 Peneliti : Rumaisa Khairani  
 Hari/Tanggal : Selasa, 10 Februari 2015  
 Waktu : 10.00-11.10

Waktu	Kegiatan	Kondisi Kelas
10.00-10.05	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saat guru memasuki ruang kelas, siswa dengan spontan memungut dan membuang sampah-sampah yang berserakan dengan tertib.</li> <li>Siswa mendegarkan penyampaian topik pembahasan guru dengan baik. Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik.</li> </ul>	Kondisi kelas mulai kondusif saat guru meminta mereka duduk di tempat masing-masing
10.05-10.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saat sesi tanya jawab, siswa merespon pertanyaan guru dengan baik.</li> <li>Siswa aktif bertanya seputar gambar yang guru tunjukan.</li> <li>Beberapa siswa dengan antusias menanyakan apakah mereka akan bermain <i>puzzle</i> lagi?</li> <li>Nabila, Nura, Zaki, dan Abi menceritakan profesi atau pekerjaan orang tua nya</li> </ul>	Suasana kelas sangat kondusif.
10.15-10.20	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dengan tertib berkumpul dengan kelompoknya seperti kemarin dan duduk melingkar dengan rapih.</li> </ul>	Suasana kelas agak ramai karena mereka harus berpindah tempat untuk berkumpul dengan anggota sekelompoknya
10.20-10.45	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saat permainan menyusun <i>puzzle</i> dimulai, kelompok 3 terlihat sedikit kesulitan menyelesaikan <i>puzzle</i> mereka, untuk itu guru menghampirinya untuk memberi bimbingan</li> <li>Usai menyelesaikan <i>puzzle</i>, mereka ditugaskan untuk mengisi lembar aktivitas siswa dan mendiskusikannya dengan teman sekelompok.</li> </ul>	Saat penyusunan <i>puzzle</i> pun suasana kelas cukup ramai, ada yang sibuk membagi-bagi tugas dan atur strategi untuk menyusun, menempel, dan mencari potongan.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusinya pada teman-teman mereka</li> </ul>	
10.45-10.55	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa aktif bertanya mengenai hal yang belum ia mengerti.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan tertib.</li> <li>• Perwakilan kelompok 5 menerima reward dari guru, begitu pula dengan kelompok lain menerima reward dengan senang hati</li> <li>• Siswa menyampaikan perasaannya dengan semangat dan gembira.</li> </ul>	Suasana kelas tenang dan kondusif saat guru memberikan penjelasan
10.55-11.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa kembali ke tempat duduknya masing-masing dengan tertib.</li> <li>• Siswa membuat kesimpulan bersama guru terhadap pembelajaran hari itu.</li> <li>• Siswa mengerjakan soal evaluasi mereka masing-masing dengan tertib.</li> </ul>	Suasana kelas saat siswa mengerjakan soal sangat kondusif dan tenang, mereka mengerjakannya sendiri-sendiri dengan baik.

Depok, 10 Februari 2015

Mengetahui,

Observer

Peneliti

(Deasy Rachmawati, S.Pd.)

NIP/NIK :12.81.12.09.303

Rumaisa Khairani

NIM. 1815110746

## CATATAN LAPANGAN

### Siklus II Pertemuan 1

Pengamat/observer : Deasy Rachmawati, S.Pd.  
 Peneliti : Rumaisha Khairani  
 Hari/Tanggal : Senin, 16 Februari 2015  
 Waktu : 07.20-08.30

Waktu	Kegiatan	Kondisi Kelas
07.20-07.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pertama kali guru memasuki ruang kelas, seluruh siswa langsung menghampiri guru dan menanyakan apakah mereka akan bermain <i>puzzle</i> lagi?</li> <li>• Siswa mengikuti guru untuk melakukan yel-yel dengan penuh semangat.</li> <li>• Siswa merespon dengan baik pertanyaan guru seputar pembelajaran minggu lalu.</li> <li>• Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik.</li> </ul>	Suasana kelas sungguh kondusif, sehingga pertanyaan guru direspon dengan baik oleh siswa.
07.30-07.40	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa aktif bertanya saat guru mulai membahas materi yang hendak dipelajari.</li> <li>• Ketika <i>puzzle</i> diperlihatkan hampir seluruh siswa antusias menjawab dan bertanya seputar gambar yang ada.</li> <li>• Banyak siswa aktif berkomentar seputar gambar yang guru perlihatkan.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan baik.</li> </ul>	Ketika guru memperlihatkan <i>puzzle</i> suasana kelas begitu ramai karena siswa sangat tidak sabar untuk memainkannya.
07.40-07.45	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dengan tertib duduk berkumpul dengan teman sekelompoknya. Nampaknya mereka sudah nyaman bekerja sama dengan teman sekelompoknya.</li> </ul>	Suasana kelas agak ramai dan kurang kondusif, karena mereka harus berpindah tempat untuk berkumpul dengan anggota sekelompoknya
07.45-08.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seluruh siswa terlihat gembira saat menyusun <i>puzzle</i> mereka masing-masing dan berlomba-lomba untuk menyelesaikannya dengan cepat.</li> </ul>	Saat penyusunan <i>puzzle</i> pun suasana kelas cukup ramai, ada yang sibuk membagi-

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antara kelompok satu dengan yang lain saling berlomba-lomba oleh karena itu beberapa siswa ada yang sibuk memperhatikan kelompok mana yang paling cepat mengerjakannya.</li> <li>• Sambil menunggu waktu berlalu guru menghampiri setiap kelompok.</li> <li>• Guru mengurutkan kelompok mana yang paling cepat menyelesaikannya.</li> <li>• Usai menyelesaikan <i>puzzle</i>, mereka ditugaskan untuk mengisi lembar aktivitas siswa dan mendiskusikannya dengan teman sekelompok.</li> </ul> <p>Siswa mengikuti proses jalannya presentasi dengan baik karena banyak siswa yang aktif bertanya.</p>	bagi tugas dan atur strategi untuk menyusun, menempel, dan mencari potongan.
08.00-08.05	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa aktif bertanya mengenai hal yang belum ia mengerti.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan tertib.</li> <li>• Setiap perwakilan kelompok menerima reward dari guru dengan senang hati</li> </ul>	Suasana kelas tenang dan kondusif saat guru memberikan penjelasan
08.05-08.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa kembali ke tempat duduknya masing-masing dengan tertib.</li> <li>• Siswa dengan antusias menyampaikan perasaannya kepada guru.</li> </ul>	Suasana kelas kembali ramai saat siswa kembali ke tempat duduknya masing-masing dan menyampaikan perasaannya.

Depok, 16 Februari 2015

Mengetahui,  
Observer

Peneliti

(Deasy Rachmawati, S.Pd.)  
NIP/NIK :12.81.12.09.303

Rumaisa Khairani  
NIM. 1815110746

## CATATAN LAPANGAN

### Siklus II Pertemuan 2

Pengamat/observer : Deasy Rachmawati, S.Pd.  
 Peneliti : Rumaisa Khairani  
 Hari/Tanggal : Selasa, 17 Februari 2015  
 Waktu : 10.00-11.10

Waktu	Kegiatan	Kondisi Kelas
10.00-10.05	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saat guru memasuki ruang kelas, siswa dengan spontan memungut dan membuang sampah-sampah yang berserakan dengan tertib.</li> <li>Siswa mendegarkan penyampaian topik pembahasan dan tujuan dengan baik.</li> </ul>	Kondisi kelas mulai kondusif saat guru meminta mereka duduk di tempat masing-masing
10.05-10.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa merespon pertanyaan guru dengan baik.</li> <li>Nabila menceritakan pekerjaan ibunya yang merupakan seorang bidan dan termasuk pekerjaan penghasil jasa pada teman-temannya.</li> <li>Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan baik.</li> </ul>	Suasana kelas sangat kondusif.
10.15-10.20	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dengan tertib berkumpul dengan kelompoknya seperti kemarin dan duduk melingkar dengan rapih.</li> </ul>	Suasana kelas agak ramai karena mereka harus berpindah tempat untuk berkumpul dengan anggota sekelompoknya
10.20-10.45	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saat permainan dimulai siswa terlihat lebih pandai mengatur strategi untuk menyelesaikannya dengan cepat.</li> <li>Sambil menunggu waktu berlalu guru menghampiri setiap kelompok.</li> <li>Guru mengurutkan kelompok mana yang paling cepat.</li> <li>Usai menyelesaikan <i>puzzle</i>, mereka ditugaskan untuk mengisi LKS dan mendiskusikannya dengan teman</li> </ul>	Saat penyusunan <i>puzzle</i> pun suasana kelas cukup ramai, ada yang sibuk membagi-bagi tugas dan atur strategi untuk menyusun, menempel, dan mencari potongan.

	sekelompok. • Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusinya di hadapan kelas. • Presentasi berjalan lebih seru karena banyak siswa yang aktif memberi tanggapan.	
10.45-10.55	• Siswa aktif bertanya mengenai hal yang belum ia mengerti. • Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan tertib. • Setiap kelompok dengan tertib menerima reward yang diberikan. • Siswa antusias dengan pengumuman kelompok terbaik untuk mendapat reward tambahan. Ternyata kelompok 1 (Fatimah Azzahra) yang menjadi kelompok terbaik. • Siswa menyampaikan perasaannya dengan semangat dan gembira.	Suasana kelas tenang dan kondusif saat guru memberikan penjelasan
10.55-11.10	• Siswa kembali ke tempat duduknya masing-masing dengan tertib. • Siswa membuat kesimpulan bersama guru terhadap pembelajaran hari itu. • Siswa mengerjakan soal evaluasi mereka masing-masing dengan tertib.	Suasana kelas saat siswa mengerjakan soal sangat kondusif dan tenang, mereka mengerjakannya sendiri-sendiri dengan baik.

Depok, 17 Februari 2015

Mengetahui,  
Observer

Peneliti

(Deasy Rachmawati, S.Pd.)  
NIP/NIK :12.81.12.09.303

Rumaisa Khairani  
NIM. 1815110746



## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

### Siklus I Pertemuan I

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Raflesia, Depok  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Kelas/Semester : III/2  
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
 Hari/Tanggal : Senin, 9 Februari 2015

#### I. Standar Kompetensi:

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

#### II. Kompetensi Dasar:

- 2.1 Mengenal jenis-jenis pekerjaan.

#### III. Indikator:

##### 1. Kognitif

- 1) Menjelaskan arti dari pekerjaan.
- 2) Menjelaskan kebutuhan hidup manusia.
- 3) Mengidentifikasi kebutuhan hidup manusia.
- 4) Menganalisis macam-macam kebutuhan hidup manusia.

##### 2. Afektif

##### a. Pengembangan Karakter

- 1) Mengembangkan perilaku yang berkarakter, meliputi: disiplin, tekun, dan bertanggung jawab .

##### b. Pengembangan Keterampilan Sosial

- 1) Mengembangkan keterampilan sosial, meliputi: kemampuan bekerjasama, kemampuan bertanya, serta kemampuan berkomunikasi.

##### 3. Psikomotor

- 1) Aktif mencari potongan *puzzle* dan merangkainya dengan rapih dan cepat.

#### IV. Tujuan Pembelajaran:

##### 1. Kognitif

1. Melalui diskusi terbimbing dengan guru siswa mampu mendefinisikan arti dari pekerjaan dengan tepat.
2. Melalui diskusi terbimbing dengan guru siswa mampu menjelaskan kebutuhan hidup manusia dengan tepat.
3. Melalui pengamatan pada media *puzzle* siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan dengan benar.
4. Melalui diskusi kelompok setelah penggunaan media *puzzle* siswa mampu menganalisis macam-macam kebutuhan hidup manusia dengan benar.

## 2. Afektif

### c. Pengembangan Karakter

- 1) Telibat aktif saat menggunakan media *puzzle* yang bersifat *student centered*, siswa mampu menunjukkan karakter disiplin, tekun, serta tanggung jawab.

### d. Pengembangan Keterampilan Sosial

- 1) Telibat aktif saat menggunakan media *puzzle* yang bersifat *student centered*, siswa mampu menunjukkan sikap keterampilan sosial berupa kerjasama, kemampuan bertanya, serta kemampuan berkomunikasi.

## 3. Psikomotor

- 1) Mampu mencari dan merangkai potongan *puzzle* dengan rapih dan cepat.

## V. Materi Pokok:

Macam-macam kebutuhan hidup manusia.

## VI. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<b>Apersepsi</b> <b>Tahap Persiapan</b> 1. Siswa dikondisikan untuk siap belajar dengan suasana	10 menit

	<p>kelas yang kondusif.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru mengawali kegiatan awal dengan memberi salam dan berdoa bersama.</li> <li>3. Mengisi daftar kehadiran siswa.</li> <li>4. Memotivasi siswa untuk tetap semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada materi jenis- jenis pekerjaan.</li> </ol>	
Kegiatan Inti	<p><b>Tahap Sebelum Bermain</b> <b>(Eksplorasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa distimulus dengan tanya jawab seputar materi yang dipelajari yakni tentang kebutuhan hidup manusia.</li> <li>2. Siswa menyimak penjelasan guru sekilas mengenai kebutuhan hidup manusia.</li> <li>3. Guru dan siswa berdiskusi terkait materi yang akan dipelajari.</li> </ol> <p><b>(Elaborasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri atas 4 – 5 orang.</li> <li>5. Guru menyiapkan 5 buah <i>puzzle</i> untuk setiap kelompok yang telah dibuat.</li> <li>6. Guru memperlihatkan gambar <i>puzzle</i> yang akan diberikan pada setiap kelompok.</li> <li>7. Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait cara menggunakan media <i>puzzle</i>.</li> </ol> <p><b>Tahap Selama Bermain</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>8. Siswa dibagikan <i>puzzle</i> utuh yang bergambar macam-macam kebutuhan hidup manusia kepada masing-masing kelompok.</li> <li>9. Siswa mengamati dan mencermati warna dan garis potong antara sambungan yang satu dengan yang lain pada <i>puzzle</i> yang masih utuh</li> <li>10. Siswa membongkar <i>puzzle</i> yang telah diberikan.</li> <li>11. Guru dan siswa bersama-sama menghitung mundur 3,2,1 untuk memulai merangkai <i>puzzle</i> tersebut agar kembali utuh seperti semula.</li> <li>12. Setelah 5 menit berlalu guru mengingatkan waktu menyusun <i>puzzle</i> akan segera berakhir, namun jika sebelum 5 menit sudah ada kelompok yang dapat menyelesaikannya mereka dipersilahkan maju ke depan kelas untuk berbaris agar guru tahu kelompok mana yang dapat menyelesaikannya terlebih dahulu.</li> </ol> <p><b>Tahap Setelah Bermain</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>13. Guru mengurutkan kelompok mana yang dapat</li> </ol>	50 menit

	<p>menyelesaikan <i>puzzle</i> paling cepat.</p> <p>14. Setiap kelompok diberikan LKS yang berisi lembar pengamatan siswa mengenai gambar <i>puzzle</i> untuk didiskusikan.</p> <p>15. Setelah diskusi selesai setiap perwakilan kelompok maju ke depan untuk membacakan hasil diskusinya di depan kelas.</p> <p>16. Saat persentasi berlangsung kelompok lain menanggapinya.</p> <p><b>Konfirmasi</b></p> <p>17. Guru memberikan penguatan dan umpan balik yang positif terhadap diskusi dan presentasi yang ditampilkan.</p> <p>18. Guru memberikan <i>reward</i> terhadap kelompok yang paling aktif dan bagus hasil diskusinya.</p>	
Kegiatan Akhir	<p>1. Siswa kembali duduk dibangkunya masing-masing.</p> <p>2. Siswa menyampaikan perasaan mereka terhadap pembelajaran yang telah berlangsung dengan menggunakan media <i>puzzle</i>.</p> <p>3. Siswa dibimbing guru untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>4. Penutup diakhiri dengan doa bersama</p>	10 menit

#### VII. Metode Pembelajaran

Model : PAKEM

Metode : Diskusi dan tanya jawab

#### VIII. Alat, Media, dan Sumber Belajar

Alat : kertas, papan tulis, spidol

Media : *puzzle* yang bergambar macam-macam kebutuhan hidup manusia

Sumber belajar : Buku Siswa kelas III SD “*Aktif Belajar IPS*” Platinum,  
Oleh: Ahmad Zuber dan Lukman Hakim

#### IX. Penilaian

1. Teknik Penilaian : Tes dan non tes
2. Bentuk Penilaian :
  - a. Tes tertulis : Penilaian kognitif soal pilihan ganda sebanyak 20 butir.
  - b. Non tes : Penilaian afektif dan psikomotor

Depok, .....2015

Guru Kelas

Peneliti

( Deasy Rachmawati, S.Pd. )

( Rumaisa Khairani)

NIP/NIK :12.81.12.09.303

Mengetahui

Kepala Sekolah SDIT Raflesia

(.....)

NIP/NIK : .....

## Lembar Kerja Siswa

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

1.

2.

3.

4.

5.

**Nilai**

Judul Kegiatan : Menyusun *puzzle*

Tujuan :

- 5) Menentukan kebutuhan hidup manusia.
- 6) Mengklasifikasi macam-macam kebutuhan hidup manusia.
- 7) Menganalisis kebutuhan hidup manusia.

Langkah Kerja:

1. Amatilah gambar, warna, dan garis antara potongan satu dengan yang lain pada *puzzle* yang masih dalam keadaan utuh.
2. Acaklah potongan-potongan *puzzle* tersebut.
3. Susunlah kembali potongan *puzzle* tersebut agar menjadi utuh seperti semula bersama-sama dengan teman sekelompokmu.
4. Amatilah gambar yang terdapat pada *puzzle*.
  - a. Gambar yang terdapat pada *puzzle* adalah

.....

- b. Gambar *puzzle* tersebut merupakan macam kebutuhan

.....

c. Jelaskan kegunaan dari macam kebutuhan pada gambar *puzzle*

.....  
.....

5. Sebutkan dan jelaskan macam kebutuhan hidup manusia lainnya yang kamu ketahui!

.....  
.....

6. Mengapa kita perlu memenuhi kebutuhan pokok?

.....

7. Bagaimanakah cara kita memenuhi kebutuhan tersebut?

.....

8. Kebutuhan hidup seperti apa yang menurutmu paling penting?

.....

9. Jelaskan perbedaan antara kebutuhan pokok dan kebutuhan tambahan!

.....  
.....

*Selamat Mengerjakan*

**INSTRUMEN PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA**

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE*  
SIKLUS I PERTEMUAN I**

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Siswa mengkondisikan dirinya dengan tertib untuk siap menerima pembelajaran dari guru.		
2.	Siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan guru mengenai materi dan tujuan pembelajaran.		
3.	Siswa menyimak penjelasan guru tentang cara penggunaan media <i>puzzle</i> .		
4.	Siswa aktif bertanya jika ada hal yang belum dimengerti mengenai tata cara penggunaan atau permainan media <i>puzzle</i> .		
5.	Siswa merespon pertanyaan guru apakah sudah jelas atau belum dengan cara penggunaan atau permainan <i>puzzle</i> .		
6.	Siswa melihat secara langsung <i>puzzle</i> yang akan dimainkan nanti, yakni <i>puzzle</i> bergambar profesi seseorang.		
7.	Siswa menyimak penjelasan guru tentang aturan permainan yang akan dilakukan.		
8.	Siswa mampu mengkondisikan dirinya untuk tertib saat pembagian kelompok.		
9.	Setiap kelompok dengan tertib mengambil <i>puzzle</i> untuk disusun.		
10.	Siswa mencermati garis potongan dan warna antara potongan satu dengan yang lain pada <i>puzzle</i> yang masih dalam keadaan utuh.		
11.	Setiap kelompok mengacak-acak potongan <i>puzzle</i> yang utuh.		
12.	Siswa menyusun potongan-potongan <i>puzzle</i> tersebut secara berkelompok agar kembali seperti keadaan semula dengan rapih.		
13.	Setiap kelompok menaati peraturan dan berhenti menyusun <i>puzzle</i> apabila waktu yang diberikan sudah habis.		
14.	Siswa mendiskusikan gambar yang diberikan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari dengan teman sekelompok.		
15.	Siswa mengisi LKS yang telah disiapkan guru dengan berdiskusi dengan teman sekelompoknya.		
16.	Siswa menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.		
17.	Siswa menyampaikan pengalamannya selama proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> .		



18.	Siswa dengan tertib kembali mengkondisikan diri duduk ditempat masing-masing.		
19.	Siswa aktif melakukan tanya jawab dengan guru seputar materi yang sedang dipelajari.		
20.	Siswa mengembalikan <i>puzzle</i> yang telah diberikan kepada guru dengan lengkap.		

Keterangan:

Jika jawaban YA = skor 1

Jika jawaban TIDAK = skor 0

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Jumlah jawaban "YA"}}{\text{Jumlah keseluruhan instrumen}} \times 100\%$$

Persentase =

Depok, .....2015

Observer,

**( Deasy Rachmawati, S.Pd. )**

**NIP/NIK :12.81.12.09.303**

**INSTRUMEN PENGAMATAN GURU  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE*  
SIKLUS I PERTEMUAN I**

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Guru menyiapkan <i>puzzle</i> untuk lima kelompok.		
2.	Guru melakukan kegiatan awal dengan apersepsi yang meliputi mengucapkan salam, berdoa, absensi, motivasi, serta menjelaskan tujuan pembelajaran.		
3.	Guru menjelaskan jalannya permainan atau penggunaan media <i>puzzle</i> .		
4.	Guru mengkonfirmasi ulang dengan menanyakan kembali kepada siswa apakah sudah jelas atau masih ada siswa yang belum mengerti.		
5.	Guru menunjukan secara langsung media <i>puzzle</i> yang akan dimainkan.		
6.	Guru menjelaskan aturan permainan media <i>puzzle</i> yang akan dimainkan.		
7.	Guru membagi siswa menjadi lima kelompok.		
8.	Guru memberikan media <i>puzzle</i> kepada masing-masing kelompok.		
9.	Guru memastikan media <i>puzzle</i> harus dalam keadaan utuh agar siswa dapat memperhatikan garis dan potongan dan sambungan antara potongan yang satu dengan yang lain.		
10.	Guru meminta siswa mengacak-acak potongan <i>puzzle</i> yang diberikan.		
11.	Guru mengingatkan siswa untuk menaati peraturan yang sudah dijelaskan sebelumnya.		
12.	Guru mengamati dan menentukan kelompok yang tercepat menyusun <i>puzzle</i> dan juga kelompok yang dapat bekerjasama dengan baik .		
13.	Guru mengingatkan siswa satu menit sebelum waktu permainan habis.		
14.	Guru meminta siswa mengisi LKS terkait materi dan <i>puzzle</i> yang disusun serta mendiskusikannya bersama teman sekelompok.		
15.	Guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusi di depan kelas.		
16.	Guru meminta siswa menyampaikan pengalamannya selama		

	proses pembelajaran.		
17.	Guru mengajak siswa kembali ke tempat duduknya masing-masing.		
18.	Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari gambar puzzle yang diberikan,		
19.	Guru mengumpulkan kembali <i>puzzle</i> yang telah diberikan.		
20.	Siswa mengembalikan <i>puzzle</i> yang telah diberikan kepada guru dengan lengkap.		

Keterangan:

Jika jawaban YA = skor 1

Jika jawaban TIDAK = skor 0

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Jumlah jawaban "YA"}}{\text{Jumlah keseluruhan instrumen}} \times 100\%$$

Persentase =

Depok, .....2015

Observer,

**( Deasy Rachmawati, S.Pd. )**

**NIP/NIK :12.81.12.09.303**

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

### Siklus II Pertemuan I

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Raflesia, Depok  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Kelas/Semester : III / 2  
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
 Hari/Tanggal : Senin, 16 Februari 2015

---

#### I. Standar Kompetensi:

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

#### II. Kompetensi Dasar:

- 2.1 Menenal jenis-jenis pekerjaan.

#### III. Indikator:

##### 1. Kognitif

- 1) Menjelaskan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang.
- 2) Mengidentifikasi jenis pekerjaan seseorang yang menghasilkan barang.
- 3) Menyebutkan jenis pekerjaan seseorang yang menghasilkan barang.
- 4) Menyebutkan jenis barang yang dihasilkan dari suatu pekerjaan.
- 5) Menganalisis jenis pekerjaan seseorang yang menghasilkan barang.

##### 2. Afektif

##### a. Pengembangan Karakter

- 1) Mengembangkan perilaku yang berkarakter, meliputi: disiplin, tekun, dan bertanggung jawab .

##### b. Pengembangan Keterampilan Sosial

- 1) Mengembangkan keterampilan sosial, meliputi: kemampuan bekerjasama, kemampuan bertanya, serta kemampuan berkomunikasi.

### 3. Psikomotor

- 1) Aktif mencari potongan *puzzle* dan merangkainya dengan rapih dan cepat.

## IV. Tujuan Pembelajaran:

- 1) Melalui diskusi terbimbing dengan guru siswa mampu menjelaskan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dengan tepat.
- 2) Melalui penggunaan media *puzzle* siswa mampu mengidentifikasi jenis pekerjaan seseorang yang menghasilkan barang dengan tepat.
- 3) Melalui diskusi kelompok setelah penggunaan media *puzzle* siswa mampu menyebutkan jenis pekerjaan seseorang dengan tepat.
- 4) Melalui diskusi kelompok setelah penggunaan media *puzzle* siswa mampu menyebutkan jenis barang yang dihasilkan dari suatu pekerjaan dengan tepat.
- 5) Melalui diskusi kelompok setelah penggunaan media *puzzle* siswa mampu menganalisis jenis pekerjaan seseorang yang menghasilkan barang dengan tepat.

### 1. Afektif

#### a. Pengembangan Karakter

- 1) Telibat aktif saat menggunakan media *puzzle* yang bersifat *student centered*, siswa mampu menunjukkan karakter disiplin, tekun, serta bertanggung jawab.

#### b. Pengembangan Keterampilan Sosial

- 1) Telibat aktif saat menggunakan media *puzzle* yang bersifat *student centered*, siswa mampu menunjukkan sikap keterampilan

sosial berupa kerjasama, kemampuan bertanya, serta kemampuan berkomunikasi.

## 2. Psikomotor

- 1) Mampu mencari dan merangkai potongan *puzzle* dengan rapih dan cepat.

## V. Materi Pokok:

Jenis-jenis pekerjaan

## VI. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<b>Apersepsi</b> <b>Tahap Persiapan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengkondisikan dirinya untuk siap belajar dengan suasana kelas yang kondusif.</li> <li>2. Guru mengawali kegiatan awal dengan memberi salam dan berdoa bersama.</li> <li>3. Mengisi daftar kehadiran siswa.</li> <li>4. Siswa diberi motivasi untuk tetap semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>5. Siswa mengulas kembali materi yang dipelajari sebelumnya.</li> <li>6. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada materi jenis pekerjaan.</li> </ol>	10 menit
Kegiatan Inti	<b>Tahap Sebelum Bermain</b> <b>(Eksplorasi)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan stimulus dengan tanya jawab seputar materi yang dipelajari yakni seputar pekerjaan apa saja yang menghasilkan barang.</li> <li>2. Siswa menyimak penjelasan guru sekilas mengenai materi jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang.</li> </ol> <b>(Elaborasi)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri atas 4–5 orang.</li> <li>4. Guru menyiapkan 5 buah <i>puzzle</i> untuk setiap kelompok yang telah dibuat.</li> <li>5. Siswa diperlihatkan gambar <i>puzzle</i> yang akan dimainkan.</li> </ol>	50 menit

	<p>6. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai cara bermain dan peraturan dalam penggunaannya.</p> <p><b>Tahap Selama Bermain</b></p> <p>7. Siswa dibagikan sebuah <i>puzzle</i> yang utuh yang bergambar profesi seseorang yang menghasilkan barang.</p> <p>8. Siswa mengamati dan mencermati warna dan garis potong antara sambungan yang satu dengan yang lain pada <i>puzzle</i> yang masih utuh.</p> <p>9. Siswa membongkar <i>puzzle</i> yang telah diberikan.</p> <p>10. Guru dan siswa bersama-sama menghitung mundur 3,2,1 untuk mulai merangkai <i>puzzle</i> tersebut agar kembali utuh seperti semula.</p> <p>11. Setelah 5 menit berlalu guru mengingatkan waktu menyusun <i>puzzle</i> akan segera berakhir, namun jika sebelum 5 menit sudah ada kelompok yang dapat menyelesaikannya mereka dipersilahkan maju ke depan kelas untuk berbaris agar guru tahu kelompok mana yang dapat menyelesaikannya terlebih dahulu.</p> <p><b>Tahap Setelah Bermain</b></p> <p>12. Guru mengurutkan kelompok mana yang dapat menyelesaikan <i>puzzle</i> paling cepat.</p> <p>13. Siswa diberikan LKS yang berisi lembar pengamatan siswa mengenai gambar <i>puzzle</i> dan mendiskusikannya dengan teman sekelompok.</p> <p>14. Setelah diskusi selesai setiap perwakilan kelompok maju ke depan untuk membacakan hasil diskusinya di depan kelas.</p> <p>15. Saat persentasi berlangsung kelompok lain menanggapi.</p> <p><b>(Konfirmasi)</b></p> <p>16. Guru memberikan penguatan dan umpan balik yang positif terhadap diskusi dan presentasi yang ditampilkan.</p> <p>17. Guru memberikan <i>reward</i> terhadap kelompok yang paling aktif dan bagus hasil diskusinya.</p>	
Kegiatan Akhir	<p>1. Siswa kembali duduk dibangunkunya masing-masing.</p> <p>2. Siswa mengungkapkan perasaan mereka terhadap pembelajaran yang telah berlangsung dengan menggunakan media <i>puzzle</i>.</p> <p>3. Siswa dibimbing guru untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>4. Penutup diakhiri dengan doa bersama</p>	10 menit

## VII. Model/ Pendekatan/ Metode Pembelajaran

Model : PAKEM

Metode : Diskusi dan tanya jawab

## VIII. Alat, Media, dan Sumber Belajar

Alat : kertas, papan tulis, spidol

Media : *puzzle* yang bergambar profesi seseorang yang menghasilkan barang.

Sumber belajar : buku "*Ilmu Pengetahuan Sosial* untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Kelas III" oleh: Widiyanti dan Hurriyati — Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2009.

## IX. Penilaian

1. Teknik Penilaian : Tes dan non tes
2. Bentuk Penilaian :
  - a. Tes tertulis : Penilaian kognitif soal pilihan ganda sebanyak 20 butir.
  - b. Non tes : Penilaian afektif dan psikomotor

Depok, .....2015

Guru Kelas

Peneliti

( Deasy Rachmawati, S.Pd. )

( Rumaisa Khairani )

NIP/NIK :12.81.12.09.303

Mengetahui



**Kepala Sekolah SDIT Raflesia**

**(.....)**

**NIP/NIK : .....**

## Lembar Kerja Siswa

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

1.

2.

3.

4.

5.

Judul Kegiatan : Menyusun *puzzle*

Tujuan :

6) Menjelaskan jenis-jenis pekerjaan.

7) Mengidentifikasi jenis pekerjaan seseorang.

Langkah Kerja:

10. Amatilah gambar, warna, dan garis antara potongan satu dengan yang lain pada *puzzle* yang masih dalam keadaan utuh.

11. Acaklah potongan-potongan *puzzle* tersebut.

12. Susunlah kembali potongan *puzzle* tersebut agar menjadi utuh seperti semula bersama-sama dengan teman sekelompokmu.

13. Amatilah gambar yang terdapat pada *puzzle*.

14. Gambar apakah yang terdapat pada *puzzle*?

.....

15. Alat bantu apa yang dapat digunakan oleh pekerja tersebut?

.....

16. Dimanakah tempat orang tersebut bekerja?

.....

**Nilai**

17. Sebutkan dan jelaskan kegiatan apa saja yang dilakukan selama ia bekerja!

.....

.....

18. Diskusikanlah dengan teman sekelompokmu tugas pekerja di bawah ini!

No.	Nama Pekerjaan	Tugas	Tempat Bekerja	Alat Bantu
1.	Pemadam kebakaran			
2.	Perawat			
3.	Tukang pos			
4.	Pilot			
5.	Penjahit			

*Selamat Mengerjakan*

**INSTRUMEN PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE*  
SIKLUS I PERTEMUAN II**

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Siswa mengkondisikan dirinya dengan tertib untuk siap menerima pembelajaran dari guru.		
2.	Siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan guru mengenai materi dan tujuan pembelajaran.		
3.	Siswa menyimak penjelasan guru tentang cara penggunaan media <i>puzzle</i> .		
4.	Siswa aktif bertanya jika ada hal yang belum dimengerti mengenai tata cara penggunaan atau permainan media <i>puzzle</i> .		
5.	Siswa merespon pertanyaan guru apakah sudah jelas atau belum dengan cara penggunaan atau permainan <i>puzzle</i> .		
6.	Siswa melihat secara langsung <i>puzzle</i> yang akan dimainkan nanti, yakni <i>puzzle</i> bergambar profesi seseorang.		
7.	Siswa menyimak penjelasan guru tentang aturan permainan yang akan dilakukan.		
8.	Siswa mampu mengkondisikan dirinya untuk tertib saat pembagian kelompok.		
9.	Setiap kelompok dengan tertib mengambil <i>puzzle</i> untuk disusun.		
10.	Siswa mencermati garis potongan dan warna antara potongan satu dengan yang lain pada <i>puzzle</i> yang masih dalam keadaan utuh.		
11.	Setiap kelompok mengacak-acak potongan <i>puzzle</i> yang utuh.		
12.	Siswa menyusun potongan-potongan <i>puzzle</i> tersebut secara berkelompok agar kembali seperti keadaan semula dengan rapih.		
13.	Setiap kelompok menaati peraturan dan berhenti menyusun <i>puzzle</i> apabila waktu yang diberikan sudah habis.		
14.	Siswa mendiskusikan gambar yang diberikan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari dengan teman sekelompok.		
15.	Siswa mengisi LKS yang telah disiapkan guru dengan berdiskusi dengan teman sekelompoknya.		
16.	Siswa menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.		
17.	Siswa menyampaikan pengalamannya selama proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> .		
18.	Siswa dengan tertib kembali mengkondisikan diri duduk		

	ditempat masing-masing.		
19.	Siswa aktif melakukan tanya jawab dengan guru seputar materi yang sedang dipelajari.		
20.	Siswa mengembalikan <i>puzzle</i> yang telah diberikan kepada guru dengan lengkap.		

Keterangan:

Jika jawaban YA = skor 1

Jika jawaban TIDAK = skor 0

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Jumlah jawaban "YA"}}{\text{Jumlah keseluruhan instrumen}} \times 100\%$$

Persentase =

Depok, .....2015

Observer,

**( Deasy Rachmawati, S.Pd. )**

**NIP/NIK :12.81.12.09.303**

**INSTRUMEN PENGAMATAN GURU  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE*  
SIKLUS I PERTEMUAN II**

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Guru menyiapkan <i>puzzle</i> untuk lima kelompok.		
2.	Guru melakukan kegiatan awal dengan apersepsi yang meliputi mengucapkan salam, berdoa, absensi, motivasi, serta menjelaskan tujuan pembelajaran.		
3.	Guru menjelaskan jalannya permainan atau penggunaan media <i>puzzle</i> .		
4.	Guru mengkonfirmasi ulang dengan menanyakan kembali kepada siswa apakah sudah jelas atau masih ada siswa yang belum mengerti.		
5.	Guru menunjukan secara langsung media <i>puzzle</i> yang akan dimainkan.		
6.	Guru menjelaskan aturan permainan media <i>puzzle</i> yang akan dimainkan.		
7.	Guru membagi siswa menjadi lima kelompok.		
8.	Guru memberikan media <i>puzzle</i> kepada masing-masing kelompok.		
9.	Guru memastikan media <i>puzzle</i> harus dalam keadaan utuh agar siswa dapat memperhatikan garis dan potongan dan sambungan antara potongan yang satu dengan yang lain.		
10.	Guru meminta siswa mengacak-acak potongan <i>puzzle</i> yang diberikan.		
11.	Guru mengingatkan siswa untuk menaati peraturan yang sudah dijelaskan sebelumnya.		
12.	Guru mengamati dan menentukan kelompok yang tercepat menyusun <i>puzzle</i> dan juga kelompok yang dapat bekerjasama dengan baik .		
13.	Guru mengingatkan siswa satu menit sebelum waktu permainan habis.		
14.	Guru meminta siswa mengisi LKS terkait materi dan <i>puzzle</i> yang disusun serta mendiskusikannya bersama teman sekelompok.		
15.	Guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusi di depan kelas.		
16.	Guru meminta siswa menyampaikan pengalamannya selama proses pembelajaran.		
17.	Guru mengajak siswa kembali ke tempat duduknya masing-		

	masing.		
18.	Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari gambar puzzle yang diberikan,		
19.	Guru mengumpulkan kembali <i>puzzle</i> yang telah diberikan.		
20.	Siswa mengembalikan <i>puzzle</i> yang telah diberikan kepada guru dengan lengkap.		

Keterangan:

Jika jawaban YA = skor 1

Jika jawaban TIDAK = skor 0

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Jumlah jawaban "YA"}}{\text{Jumlah keseluruhan instrumen}} \times 100\%$$

Persentase =

Depok, .....2015

Observer,

**( Deasy Rachmawati, S.Pd. )**

**NIP/NIK :12.81.12.09.303**

**LEMBAR EVALUASI HASIL BELAJAR SIKLUS I**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Nama :

Kelas/Semester : III/2

Hari/Tanggal :

---

Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf a,b,c, atau d pada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan penghasilan. disebut juga dengan ...

a. Pekerjaan

c. Kesibukan

b. Kegiatan

d. Rutinitas

2. Kebutuhan hidup manusia yang harus dipenuhi disebut ...

a. Kebutuhan pokok

c. Kebutuhan penting

b. Kebutuhan tambahan

d. Kebutuhan sekunder

3. Rumah merupakan kebutuhan ... manusia

a. Penting

c. Pokok

b. Sekunder

d. Tambahan

4. Kebutuhan hidup dapat dipenuhi dengan ...

a. Bekerja

c. Meminta

b. Memohon

d. Belanja



5. Berikut ini yang merupakan kebutuhan tambahan adalah ...
  - a. Makanan
  - b. Pakaian
  - c. Rumah
  - d. Rekreasi
6. Manfaat utama dari pakaian adalah ...
  - a. Untuk bergaya
  - b. Untuk melindungi tubuh
  - c. Untuk pamer kepada teman
  - d. Untuk mengikuti mode
7. Orang bekerja untuk mendapatkan ...
  - a. Penghargaan
  - b. Kebutuhan
  - c. Kesenangan
  - d. Penghasilan
8. Kebutuhan yang dapat ditunda jika belum mampu dipenuhi dan merupakan kebutuhan penunjang disebut ...
  - a. Kebutuhan pangan
  - b. Kebutuhan utama
  - c. Kebutuhan tambahan
  - d. Kebutuhan pokok
9. Jenis-jenis pekerjaan dibagi menjadi dua, yaitu ...
  - a. Jenis pekerjaan yang menghasilkan barang & uang
  - b. Jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa & uang
  - c. Jenis pekerjaan yang menghasilkan barang & perhiasan
  - d. Jenis pekerjaan yang menghasilkan barang & jasa

10. Penduduk yang tinggal di pantai biasanya bekerja sebagai ...

- a. Petani
- b. Nelayan
- c. Tukang kebun
- d. Tukang ojeg

11. Pedagang yang berjualan di pinggir jalan biasanya disebut ...

- a. Pedagang kaki lima
- b. Pedagang asongan
- c. Pedagang keliling
- d. Pedagang toko



12. Gambar di samping menunjukan profesi seseorang sebagai ...

- a. Koki
- b. Kapten
- c. Pramusaji
- d. Penjahit

13. Di bawah ini merupakan pekerjaan yang termasuk perajin, *kecuali* ...

- a. Perajin batik
- b. Perajin makanan
- c. Perajin kayu
- d. Perajin gerabah

14. Ada dua jenis kepegawaian, yaitu ... dan ...

- a. Pegawai tetap dan pegawai lepas
- b. Pegawai negeri dan pegawai swasta
- c. Pegawai bebas dan pegawai terikat
- d. Pegawai dalam negeri dan pegawai luar negeri

15. Ayah Anita bekerja sebagai pengemudi kereta api, oleh karena itu Ayah Anita disebut sebagai ...

- a. Pilot
- b. Sopir
- c. Masinis
- d. Nahkoda



16. Gambar di samping menunjukkan pekerjaan seorang ...

- a. Petani
- b. Peternak
- c. Perajin
- d. Pelayan

17. Manusia bekerja keras sepanjang hari. Agar badan dan pikirannya segar kembali, manusia membutuhkan ...

- a. Komunikasi
- b. Pendidikan
- c. Informasi
- d. Rekreasi

18. Di bawah ini yang merupakan barang-barang kebutuhan tambahan adalah ...

- a. Makanan dan televisi
- b. Telepon dan rumah
- c. Televisi dan celana
- d. Telepon dan Televisi

19. Sesuatu yang dibutuhkan manusia guna melindungi tubuh dari panas dan dingin adalah ...

- a. Tempat tidur
- b. Pakaian
- c. Motor
- d. Mobil



(1)



(2)



(3)



(4)

20. Dari gambar di atas, kebutuhan tambahan manusia ditunjukkan pada nomor ...

a. 1 & 3

c. 3 & 4

b. 2 & 3

d. 2 & 4

**KUNCI JAWABAN**

1. A. pekerjaan
2. A. kebutuhan pokok
3. C. pokok
4. A. bekerja
5. D. rekreasi
6. B. untuk melindungi tubuh
7. D. penghasilan
8. C. kebutuhan tambahan
9. D. Jenis pekerjaan yang menghasilkan barang & jasa
10. B. Nelayan
11. A. Pedagang kaki lima
12. A. Koki
13. B. Perajin makanan
14. B. Pegawai negeri dan pegawai swasta
15. C. Masinis
16. C. Perajin
17. D. Rekreasi
18. D. Telepon dan Televisi
19. B. Pakaian
20. D. 2 & 4

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

### Siklus II Pertemuan I

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Raflesia, Depok  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Kelas/Semester : III / 2  
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
 Hari/Tanggal : Senin, 16 Februari 2015

---

#### X. Standar Kompetensi:

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

#### XI. Kompetensi Dasar:

2.1 Menenal jenis-jenis pekerjaan.

#### XII. Indikator:

##### 4. Kognitif

- 8) Menjelaskan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang.
- 9) Mengidentifikasi jenis pekerjaan seseorang yang menghasilkan barang.
- 10) Menyebutkan jenis pekerjaan seseorang yang menghasilkan barang.
- 11) Menyebutkan jenis barang yang dihasilkan dari suatu pekerjaan.
- 12) Menganalisis jenis pekerjaan seseorang yang menghasilkan barang.

##### 5. Afektif

##### c. Pengembangan Karakter

- 2) Mengembangkan perilaku yang berkarakter, meliputi: disiplin, tekun, dan bertanggung jawab .

##### d. Pengembangan Keterampilan Sosial

- 2) Mengembangkan keterampilan sosial, meliputi: kemampuan bekerjasama, kemampuan bertanya, serta kemampuan berkomunikasi.

##### 6. Psikomotor

- 2) Aktif mencari potongan *puzzle* dan merangkainya dengan rapih dan cepat.

### **XIII. Tujuan Pembelajaran:**

- 6) Melalui diskusi terbimbing dengan guru siswa mampu menjelaskan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dengan tepat.
- 7) Melalui penggunaan media *puzzle* siswa mampu mengidentifikasi jenis pekerjaan seseorang yang menghasilkan barang dengan tepat.
- 8) Melalui diskusi kelompok setelah penggunaan media *puzzle* siswa mampu menyebutkan jenis pekerjaan seseorang dengan tepat.
- 9) Melalui diskusi kelompok setelah penggunaan media *puzzle* siswa mampu menyebutkan jenis barang yang dihasilkan dari suatu pekerjaan dengan tepat.
- 10) Melalui diskusi kelompok setelah penggunaan media *puzzle* siswa mampu menganalisis jenis pekerjaan seseorang yang menghasilkan barang dengan tepat.

### **3. Afektif**

#### **c. Pengembangan Karakter**

- 2) Telibat aktif saat menggunakan media *puzzle* yang bersifat *student centered*, siswa mampu menunjukkan karakter disiplin, tekun, serta bertanggung jawab.

#### **d. Pengembangan Keterampilan Sosial**

- 2) Telibat aktif saat menggunakan media *puzzle* yang bersifat *student centered*, siswa mampu menunjukkan sikap keterampilan sosial berupa kerjasama, kemampuan bertanya, serta kemampuan berkomunikasi.

### **4. Psikomotor**

- 2) Mampu mencari dan merangkai potongan *puzzle* dengan rapih dan cepat.

### **XIV. Materi Pokok:**

Jenis-jenis pekerjaan

## XV. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<p><b>Apersepsi</b>  <b>Tahap Persiapan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Siswa mengkondisikan dirinya untuk siap belajar dengan suasana kelas yang kondusif.</li> <li>8. Guru mengawali kegiatan awal dengan memberi salam dan berdoa bersama.</li> <li>9. Mengisi daftar kehadiran siswa.</li> <li>10. Siswa diberi motivasi untuk tetap semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>11. Siswa mengulas kembali materi yang dipelajari sebelumnya.</li> <li>12. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada materi jenis pekerjaan.</li> </ol>	10 menit
Kegiatan Inti	<p><b>Tahap Sebelum Bermain</b>  <b>(Eksplorasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>18. Melakukan stimulus dengan tanya jawab seputar materi yang dipelajari yakni seputar pekerjaan apa saja yang menghasilkan barang.</li> <li>19. Siswa menyimak penjelasan guru sekilas mengenai materi jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang.</li> </ol> <p><b>(Elaborasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>20. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri atas 4–5 orang.</li> <li>21. Guru menyiapkan 5 buah <i>puzzle</i> untuk setiap kelompok yang telah dibuat.</li> <li>22. Siswa diperlihatkan gambar <i>puzzle</i> yang akan dimainkan.</li> <li>23. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai cara bermain dan peraturan dalam penggunaannya.</li> </ol> <p><b>Tahap Selama Bermain</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>24. Siswa dibagikan sebuah <i>puzzle</i> yang utuh yang bergambar profesi seseorang yang menghasilkan barang.</li> <li>25. Siswa mengamati dan mencermati warna dan garis potong antara sambungan yang satu dengan yang lain pada <i>puzzle</i> yang masih utuh.</li> <li>26. Siswa membongkar <i>puzzle</i> yang telah diberikan.</li> <li>27. Guru dan siswa bersama-sama menghitung mundur 3,2,1 untuk mulai merangkai <i>puzzle</i> tersebut agar kembali utuh seperti semula.</li> <li>28. Setelah 5 menit berlalu guru mengingatkan waktu menyusun <i>puzzle</i> akan segera berakhir, namun jika sebelum 5 menit sudah ada kelompok yang dapat</li> </ol>	50 menit



	<p>menyelesaikannya mereka dipersilahkan maju ke depan kelas untuk berbaris agar guru tahu kelompok mana yang dapat menyelesaikannya terlebih dahulu.</p> <p><b>Tahap Setelah Bermain</b></p> <p>29. Guru mengurutkan kelompok mana yang dapat menyelesaikan <i>puzzle</i> paling cepat.</p> <p>30. Siswa diberikan LKS yang berisi lembar pengamatan siswa mengenai gambar <i>puzzle</i> dan mendiskusikannya dengan teman sekelompok.</p> <p>31. Setelah diskusi selesai setiap perwakilan kelompok maju ke depan untuk membacakan hasil diskusinya di depan kelas.</p> <p>32. Saat persentasi berlangsung kelompok lain menanggapinya.</p> <p><b>(Konfirmasi)</b></p> <p>33. Guru memberikan penguatan dan umpan balik yang positif terhadap diskusi dan presentasi yang ditampilkan.</p> <p>34. Guru memberikan <i>reward</i> terhadap kelompok yang paling aktif dan bagus hasil diskusinya.</p>	
Kegiatan Akhir	<p>5. Siswa kembali duduk dibangkunya masing-masing.</p> <p>6. Siswa mengungkapkan perasaan mereka terhadap pembelajaran yang telah berlangsung dengan menggunakan media <i>puzzle</i>.</p> <p>7. Siswa dibimbing guru untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>8. Penutup diakhiri dengan doa bersama</p>	10 menit

#### XVI. Model/ Pendekatan/ Metode Pembelajaran

Model : PAKEM

Metode : Diskusi dan tanya jawab

#### XVII. Alat, Media, dan Sumber Belajar

Alat : kertas, papan tulis, spidol

Media : *puzzle* yang bergambar profesi seseorang yang menghasilkan barang.

Sumber belajar : buku "*Ilmu Pengetahuan Sosial* untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Kelas III" oleh: Widiyanti dan Hurriyati — Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2009.

**XVIII. Penilaian**

3. Teknik Penilaian : Tes dan non tes
4. Bentuk Penilaian :
  - c. Tes tertulis : Penilaian kognitif soal pilihan ganda sebanyak 20 butir.
  - d. Non tes : Penilaian afektif dan psikomotor

Depok, .....2015

Guru Kelas

Peneliti

( Deasy Rachmawati, S.Pd. )( Rumaisa Khairani )

NIP/NIK :12.81.12.09.303

Mengetahui

Kepala Sekolah SDIT Raflesia

(.....)

NIP/NIK : .....

## Lembar Kerja Siswa

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

1.

2.

3.

4.

5.

Judul Kegiatan : Menyusun *puzzle*

Tujuan :

13) Mengidentifikasi jenis pekerjaan seseorang.

14) Menjelaskan jenis pekerjaan seseorang yang menghasilkan barang.

15) Menyebutkan jenis barang yang dihasilkan dari suatu pekerjaan.

Langkah Kerja:

1. Amatilah gambar, warna, dan garis antara potongan satu dengan yang lain pada *puzzle* yang masih dalam keadaan utuh.

2. Acaklah potongan-potongan *puzzle* tersebut.

3. Susunlah kembali potongan *puzzle* tersebut agar menjadi utuh seperti semula bersama-sama dengan teman sekelompokmu.

4. Amatilah gambar yang terdapat pada *puzzle*!

5. Gambar apa yang terdapat pada *puzzle*?

.....

6. Aktivitas apa saja yang ditunjukkan pada gambar tersebut?

.....

7. Gambar tersebut menunjukan jenis pekerjaan seseorang yang menghasilkan apa? (barang/jasa)

.....

Nilai

8. Apa saja yang dihasilkan dari pekerjaan tersebut?

.....

9. Bagaimana cara ia bekerja? Jelaskan!

.....

.....

10. Alat bantu apa yang dapat membantu mereka dalam bekerja?

.....

11. Dimanakah tempat orang tersebut bekerja?

.....

12. Mengapa kita semua harus bekerja?

.....

13. Sebutkan 3 jenis pekerjaan penghasil barang yang kamu ketahui!

.....

14. Apabila kamu harus memilih sebagai pekerja yang menghasilkan barang, pekerjaan apakah yang menjadi cita-citamu? (Tulislah masing-masing untuk setiap anggota kelompok)

.....

.....

*Selamat Mengerjakan*

**INSTRUMEN PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE*  
SIKLUS II PERTEMUAN I**

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Siswa mengkondisikan dirinya dengan tertib untuk siap menerima pembelajaran dari guru.		
2.	Siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan guru mengenai materi dan tujuan pembelajaran.		
3.	Siswa menyimak penjelasan guru tentang cara penggunaan media <i>puzzle</i> .		
4.	Siswa aktif bertanya jika ada hal yang belum dimengerti mengenai tata cara penggunaan atau permainan media <i>puzzle</i> .		
5.	Siswa merespon pertanyaan guru apakah sudah jelas atau belum dengan cara penggunaan atau permainan <i>puzzle</i> .		
6.	Siswa melihat secara langsung <i>puzzle</i> yang akan dimainkan nanti, yakni <i>puzzle</i> bergambar profesi seseorang.		
7.	Siswa menyimak penjelasan guru tentang aturan permainan yang akan dilakukan.		
8.	Siswa mampu mengkondisikan dirinya untuk tertib saat pembagian kelompok.		
9.	Setiap kelompok dengan tertib mengambil <i>puzzle</i> untuk disusun.		
10.	Siswa mencermati garis potongan dan warna antara potongan satu dengan yang lain pada <i>puzzle</i> yang masih dalam keadaan utuh.		
11.	Setiap kelompok mengacak-acak potongan <i>puzzle</i> yang utuh.		
12.	Siswa menyusun potongan-potongan <i>puzzle</i> tersebut secara berkelompok agar kembali seperti keadaan semula dengan rapih.		
13.	Setiap kelompok menaati peraturan dan berhenti menyusun <i>puzzle</i> apabila waktu yang diberikan sudah habis.		
14.	Siswa mendiskusikan gambar yang diberikan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari dengan teman sekelompok.		
15.	Siswa mengisi LKS yang telah disiapkan guru dengan berdiskusi dengan teman sekelompoknya.		
16.	Siswa menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.		
17.	Siswa menyampaikan pengalamannya selama proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> .		
18.	Siswa dengan tertib kembali mengkondisikan diri duduk ditempat masing-masing.		

19.	Siswa aktif melakukan tanya jawab dengan guru seputar materi yang sedang dipelajari.		
20.	Siswa mengembalikan <i>puzzle</i> yang telah diberikan kepada guru dengan lengkap.		

Keterangan:

Jika jawaban YA = skor 1

Jika jawaban TIDAK = skor 0

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Jumlah jawaban "YA"}}{\text{Jumlah keseluruhan instrumen}} \times 100\%$$

Persentase =

Depok, .....2015

Observer,

**( Deasy Rachmawati, S.Pd. )**

**NIP/NIK :12.81.12.09.303**

**INSTRUMEN PENGAMATAN GURU  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE*  
SIKLUS II PERTEMUAN I**

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Guru menyiapkan <i>puzzle</i> untuk lima kelompok.		
2.	Guru melakukan kegiatan awal dengan apersepsi yang meliputi mengucapkan salam, berdoa, absensi, motivasi, serta menjelaskan tujuan pembelajaran.		
3.	Guru menjelaskan jalannya permainan atau penggunaan media <i>puzzle</i> .		
4.	Guru mengkonfirmasi ulang dengan menanyakan kembali kepada siswa apakah sudah jelas atau masih ada siswa yang belum mengerti.		
5.	Guru menunjukan secara langsung media <i>puzzle</i> yang akan dimainkan.		
6.	Guru menjelaskan aturan permainan media <i>puzzle</i> yang akan dimainkan.		
7.	Guru membagi siswa menjadi lima kelompok.		
8.	Guru memberikan media <i>puzzle</i> kepada masing-masing kelompok.		
9.	Guru memastikan media <i>puzzle</i> harus dalam keadaan utuh agar siswa dapat memperhatikan garis dan potongan dan sambungan antara potongan yang satu dengan yang lain.		
10.	Guru meminta siswa mengacak-acak potongan <i>puzzle</i> yang diberikan.		
11.	Guru mengingatkan siswa untuk menaati peraturan yang sudah dijelaskan sebelumnya.		
12.	Guru mengamati dan menentukan kelompok yang tercepat menyusun <i>puzzle</i> dan juga kelompok yang dapat bekerjasama dengan baik .		
13.	Guru mengingatkan siswa satu menit sebelum waktu permainan habis.		
14.	Guru meminta siswa mengisi LKS terkait materi dan <i>puzzle</i> yang disusun serta mendiskusikannya bersama teman sekelompok.		
15.	Guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusi di depan kelas.		
16.	Guru meminta siswa menyampaikan pengalamannya selama proses pembelajaran.		
17.	Guru mengajak siswa kembali ke tempat duduknya masing-		

	masing.		
18.	Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari gambar puzzle yang diberikan,		
19.	Guru mengumpulkan kembali <i>puzzle</i> yang telah diberikan.		
20.	Siswa mengembalikan <i>puzzle</i> yang telah diberikan kepada guru dengan lengkap.		

Keterangan:

Jika jawaban YA = skor 1

Jika jawaban TIDAK = skor 0

Penilaian =  $\frac{\text{Jumlah jawaban "YA"}}{\text{Jumlah keseluruhan instrumen}} \times 100\%$

Persentase =

Depok, .....2015

Observer,

**( Deasy Rachmawati, S.Pd. )**

**NIP/NIK :12.81.12.09.303**



## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

### Siklus II Pertemuan II

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Raflesia, Depok  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Kelas/Semester : III / 2  
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
 Hari/Tanggal : Selasa, 17 Februari 2015

#### **XIX. Standar Kompetensi:**

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

#### **XX. Kompetensi Dasar:**

- 2.1 Mengenal jenis-jenis pekerjaan.

#### **XXI. Indikator:**

##### **7. Kognitif**

- 16) Menjelaskan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa.
- 17) Mengidentifikasi jenis pekerjaan seseorang yang menghasilkan jasa.
- 18) Menganalisis jenis pekerjaan seseorang yang menghasilkan jasa.
- 19) Menyebutkan pekerjaan seseorang berdasarkan lapangan pekerjaannya.

##### **8. Afektif**

###### **e. Pengembangan Karakter**

- 3) Mengembangkan perilaku yang berkarakter, meliputi: disiplin, tekun, dan bertanggung jawab .

###### **f. Pengembangan Keterampilan Sosial**

- 3) Mengembangkan keterampilan sosial, meliputi: kemampuan bekerjasama, kemampuan bertanya, serta kemampuan berkomunikasi.

##### **9. Psikomotor**

- 3) Aktif mencari potongan *puzzle* dan merangkainya dengan rapih dan cepat.

## XXII. Tujuan Pembelajaran:

- 1) Melalui diskusi terbimbing dengan guru siswa mampu menjelaskan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa dengan tepat.
- 2) Melalui penggunaan media *puzzle* siswa mampu mengidentifikasi jenis pekerjaan seseorang yang menghasilkan jasa dengan tepat.
- 3) Melalui diskusi kelompok setelah penggunaan media *puzzle* siswa mampu menganalisis jenis pekerjaan seseorang yang menghasilkan jasa dengan tepat.
- 4) Melalui diskusi kelompok setelah penggunaan media *puzzle* siswa mampu menyebutkan pekerjaan seseorang berdasarkan lapangan pekerjaannya dengan tepat.

## 5. Afektif

### e. Pengembangan Karakter

- 3) Telibat aktif saat menggunakan media *puzzle* yang bersifat *student centered*, siswa mampu menunjukkan karakter disiplin, tekun, serta bertanggung jawab.

### f. Pengembangan Keterampilan Sosial

- 3) Telibat aktif saat menggunakan media *puzzle* yang bersifat *student centered*, siswa mampu menunjukkan sikap keterampilan sosial berupa kerjasama, kemampuan bertanya, serta kemampuan berkomunikasi.

## 6. Psikomotor

- 3) Mampu mencari dan merangkai potongan *puzzle* dengan rapih dan cepat.

## XXIII. Materi Pokok:

Jenis-jenis pekerjaan

## XXIV. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<b>Apersepsi</b> <b>Tahap Persiapan</b>	10 menit

	<p>13. Siswa mengkondisikan dirinya untuk siap belajar dengan suasana kelas yang kondusif.</p> <p>14. Guru mengawali kegiatan awal dengan memberi salam dan berdoa bersama.</p> <p>15. Mengisi daftar kehadiran siswa.</p> <p>16. Siswa diberi motivasi untuk tetap semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.</p> <p>17. Siswa mengulas kembali materi yang dipelajari sebelumnya.</p> <p>18. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada materi jenis pekerjaan.</p>	
Kegiatan Inti	<p><b>Tahap Sebelum Bermain (Eksplorasi)</b></p> <p>35. Melakukan stimulus dengan tanya jawab seputar materi yang dipelajari yakni seputar pekerjaan apa saja yang menghasilkan jasa.</p> <p>36. Siswa menyimak penjelasan guru sekilas mengenai materi jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa.</p> <p><b>(Elaborasi)</b></p> <p>37. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri atas 4–5 orang.</p> <p>38. Guru menyiapkan 5 buah <i>puzzle</i> kepada kelompok yang telah dibuat.</p> <p>39. Siswa diperlihatkan gambar <i>puzzle</i> yang akan dimainkan.</p> <p>40. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai cara bermain dan peraturan dalam penggunaannya.</p> <p><b>Tahap Selama Bermain</b></p> <p>41. Siswa dibagikan sebuah <i>puzzle</i> yang utuh yang bergambar profesi seseorang yang menghasilkan jasa.</p> <p>42. Siswa mengamati dan mencermati warna dan garis potong antara sambungan yang satu dengan yang lain pada <i>puzzle</i> yang masih utuh.</p> <p>43. Siswa membongkar <i>puzzle</i> yang telah diberikan.</p> <p>44. Guru dan siswa bersama-sama menghitung mundur 3,2,1 untuk mulai merangkai <i>puzzle</i> tersebut agar kembali utuh seperti semula.</p> <p>45. Setelah 5 menit berlalu guru mengingatkan waktu menyusun <i>puzzle</i> akan segera berakhir, namun jika sebelum 5 menit sudah ada kelompok yang dapat menyelesaikannya mereka dipersilahkan maju ke depan kelas untuk berbaris agar guru tahu kelompok mana yang dapat menyelesaikannya terlebih dahulu.</p> <p><b>Tahap Setelah Bermain</b></p> <p>46. Guru mengurutkan kelompok mana yang dapat menyelesaikan <i>puzzle</i> paling cepat.</p>	40 menit

	<p>47. Siswa diberikan LKS yang berisi lembar pengamatan siswa mengenai gambar <i>puzzle</i> dan mendiskusikannya dengan teman sekelompok.</p> <p>48. Setelah diskusi selesai setiap perwakilan kelompok maju ke depan untuk membacakan hasil diskusinya di depan kelas.</p> <p>49. Saat persentasi berlangsung kelompok lain menanggapi.</p> <p><b>(Konfirmasi)</b></p> <p>50. Guru memberikan penguatan dan umpan balik yang positif terhadap diskusi dan presentasi yang ditampilkan.</p> <p>51. Guru memberikan <i>reward</i> terhadap kelompok yang paling aktif dan bagus hasil diskusinya.</p>	
Kegiatan Akhir	<p>9. Siswa kembali duduk dibanggunya masing-masing.</p> <p>10. Siswa mengungkapkan perasaan mereka terhadap pembelajaran yang telah berlangsung dengan menggunakan media <i>puzzle</i>.</p> <p>11. Siswa dibimbing guru untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>12. Siswa mengerjakan soal evaluasi hasil belajar sebanyak 2- butir.</p> <p>13. Penutup diakhiri dengan doa bersama</p>	20 menit

## XXV. Model/ Pendekatan/ Metode Pembelajaran

Model : PAKEM

Metode : Diskusi dan tanya jawab

## XXVI. Alat, Media, dan Sumber Belajar

Alat : kertas, papan tulis, spidol

Media : *puzzle* yang bergambar profesi seseorang yang menghasilkan barang.

Sumber belajar : buku "*Ilmu Pengetahuan Sosial* untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Kelas III" oleh: Widiyanti dan Hurriyati — Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2009.

## XXVII. Penilaian

5. Teknik Penilaian : Tes dan non tes

6. Bentuk Penilaian :

e. Tes tertulis : Penilaian kognitif soal pilihan ganda sebanyak 20 butir.

f. Non tes : Penilaian afektif dan psikomotor

Depok, .....2015

Guru Kelas

Peneliti

( Deasy Rachmawati, S.Pd. )

( Rumaisa Khairani )

NIP/NIK :12.81.12.09.303

Mengetahui

Kepala Sekolah SDIT Raflesia

(.....)

NIP/NIK : .....

## Lembar Kerja Siswa

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

1.

2.

3.

4.

5.

Judul Kegiatan : Menyusun *puzzle*

Tujuan :

20) Mengidentifikasi jenis pekerjaan seseorang.

21) Menjelaskan jenis pekerjaan seseorang yang menghasilkan jasa.

22) Menyebutkan jenis jasa yang dihasilkan dari suatu pekerjaan.

Langkah Kerja:

1. Amatilah gambar, warna, dan garis antara potongan satu dengan yang lain pada *puzzle* yang masih dalam keadaan utuh.

2. Acaklah potongan-potongan *puzzle* tersebut.

3. Susunlah kembali potongan *puzzle* tersebut agar menjadi utuh seperti semula bersama-sama dengan teman sekelompokmu.

4. Amatilah gambar yang terdapat pada *puzzle*!

5. Gambar apa yang terdapat pada *puzzle*?

.....

6. Aktivitas apa saja yang ditunjukkan pada gambar tersebut?

.....

7. Gambar tersebut menunjukkan jenis pekerjaan seseorang yang menghasilkan apa? (barang/jasa)

**Nilai**

.....

8. Bergerak pada bidang apakah pekerjaan tersebut?

.....

9. Bagaimana cara ia bekerja? Jelaskan!

.....

10. Alat bantu apa yang dapat membantu mereka dalam bekerja?

.....

11. Dimanakah tempat orang tersebut bekerja?

.....

12. Mengapa kita semua harus bekerja?

.....

13. Sebutkan 3 jenis pekerjaan penghasil jasa lainnya yang kamu ketahui!

.....

15. Apabila kamu harus memilih sebagai pekerja yang menghasilkan jasa, pekerjaan apakah yang menjadi cita-citamu? (Tulislah masing-masing untuk setiap anggota kelompok)

.....

.....

*Selamat Mengerjakan*

**INSTRUMEN PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE*  
SIKLUS II PERTEMUAN II**

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Siswa mengkondisikan dirinya dengan tertib untuk siap menerima pembelajaran dari guru.		
2.	Siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan guru mengenai materi dan tujuan pembelajaran.		
3.	Siswa menyimak penjelasan guru tentang cara penggunaan media <i>puzzle</i> .		
4.	Siswa aktif bertanya jika ada hal yang belum dimengerti mengenai tata cara penggunaan atau permainan media <i>puzzle</i> .		
5.	Siswa merespon pertanyaan guru apakah sudah jelas atau belum dengan cara penggunaan atau permainan <i>puzzle</i> .		
6.	Siswa melihat secara langsung <i>puzzle</i> yang akan dimainkan nanti, yakni <i>puzzle</i> bergambar profesi seseorang.		
7.	Siswa menyimak penjelasan guru tentang aturan permainan yang akan dilakukan.		
8.	Siswa mampu mengkondisikan dirinya untuk tertib saat pembagian kelompok.		
9.	Setiap kelompok dengan tertib mengambil <i>puzzle</i> untuk disusun.		
10.	Siswa mencermati garis potongan dan warna antara potongan satu dengan yang lain pada <i>puzzle</i> yang masih dalam keadaan utuh.		
11.	Setiap kelompok mengacak-acak potongan <i>puzzle</i> yang utuh.		
12.	Siswa menyusun potongan-potongan <i>puzzle</i> tersebut secara berkelompok agar kembali seperti keadaan semula dengan rapih.		
13.	Setiap kelompok menaati peraturan dan berhenti menyusun <i>puzzle</i> apabila waktu yang diberikan sudah habis.		
14.	Siswa mendiskusikan gambar yang diberikan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari dengan teman sekelompok.		
15.	Siswa mengisi LKS yang telah disiapkan guru dengan berdiskusi dengan teman sekelompoknya.		
16.	Siswa menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.		
17.	Siswa menyampaikan pengalamannya selama proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> .		
18.	Siswa dengan tertib kembali mengkondisikan diri duduk		



	ditempat masing-masing.		
19.	Siswa aktif melakukan tanya jawab dengan guru seputar materi yang sedang dipelajari.		
20.	Siswa mengembalikan <i>puzzle</i> yang telah diberikan kepada guru dengan lengkap.		

Keterangan:

Jika jawaban YA = skor 1

Jika jawaban TIDAK = skor 0

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Jumlah jawaban "YA"}}{\text{Jumlah keseluruhan instrumen}} \times 100\%$$

Persentase =

Depok, .....2015

Observer,

( Deasy Rachmawati, S.Pd. )

NIP/NIK :12.81.12.09.303

**INSTRUMEN PENGAMATAN GURU  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE*  
SIKLUS II PERTEMUAN II**

<b>No.</b>	<b>Aspek yang Diamati</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
1.	Guru menyiapkan <i>puzzle</i> untuk lima kelompok.		
2.	Guru melakukan kegiatan awal dengan apersepsi yang meliputi mengucapkan salam, berdoa, absensi, motivasi, serta menjelaskan tujuan pembelajaran.		
3.	Guru menjelaskan jalannya permainan atau penggunaan media <i>puzzle</i> .		
4.	Guru mengkonfirmasi ulang dengan menanyakan kembali kepada siswa apakah sudah jelas atau masih ada siswa yang belum mengerti.		
5.	Guru menunjukan secara langsung media <i>puzzle</i> yang akan dimainkan.		
6.	Guru menjelaskan aturan permainan media <i>puzzle</i> yang akan dimainkan.		
7.	Guru membagi siswa menjadi lima kelompok.		
8.	Guru memberikan media <i>puzzle</i> kepada masing-masing kelompok.		
9.	Guru memastikan media <i>puzzle</i> harus dalam keadaan utuh agar siswa dapat memperhatikan garis dan potongan dan sambungan antara potongan yang satu dengan yang lain.		
10.	Guru meminta siswa mengacak-acak potongan <i>puzzle</i> yang diberikan.		
11.	Guru mengingatkan siswa untuk menaati peraturan yang sudah dijelaskan sebelumnya.		
12.	Guru mengamati dan menentukan kelompok yang tercepat menyusun <i>puzzle</i> dan juga kelompok yang dapat bekerjasama dengan baik .		
13.	Guru mengingatkan siswa satu menit sebelum waktu permainan habis.		
14.	Guru meminta siswa mengisi LKS terkait materi dan <i>puzzle</i> yang disusun serta mendiskusikannya bersama teman sekelompok.		
15.	Guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusi di depan kelas.		
16.	Guru meminta siswa menyampaikan pengalamannya selama proses pembelajaran.		
17.	Guru mengajak siswa kembali ke tempat duduknya masing-		

	masing.		
18.	Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari gambar puzzle yang diberikan,		
19.	Guru mengumpulkan kembali <i>puzzle</i> yang telah diberikan.		
20.	Siswa mengembalikan <i>puzzle</i> yang telah diberikan kepada guru dengan lengkap.		

Keterangan:

Jika jawaban YA = skor 1

Jika jawaban TIDAK = skor 0

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Jumlah jawaban "YA"}}{\text{Jumlah keseluruhan instrumen}} \times 100\%$$

Persentase =

Depok, .....2015

Observer,

**( Deasy Rachmawati, S.Pd. )**

**NIP/NIK :12.81.12.09.303**

## LEMBAR EVALUASI HASIL BELAJAR SIKLUS 2

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Nama :

Kelas/Semester : III/2

Hari/Tanggal :

---

Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf a,b,c, atau d pada jawaban yang kamu anggap benar!

21. Suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan penghasilan.

disebut juga dengan ...

c. Pekerjaan

c. Kesibukan

d. Kegiatan

d. Rutinitas

22. Salah satu bentuk pekerjaan yang memberi pelayanan atau jasa adalah

...

a. Pemahat patung

c. Pengrajin Kayu

b. Dokter

d. Koki

23. Pilot merupakan pekerjaan yang menghasilkan ...

c. Barang

c. Jasa

d. Undian

d. Pesawat Terbang

24. Berikut merupakan pekerjaan yang memberikan jasa adalah ...

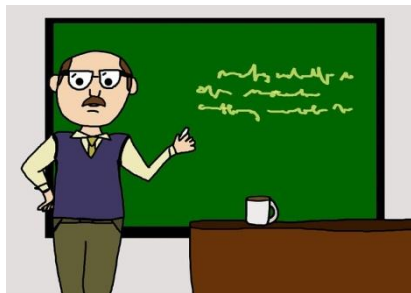
a. Pramusaji dan penjahit

b. Perawat & pramugari

- c. Pramugari dan petani
- d. Pramusaji dan pelukis

25. Orang yang bekerja di tempat makan untuk memasak merupakan jenis pekerjaan yang menghasilkan ...

- c. Barang
- d. Jasa
- c. Mainan
- d. Tenaga



26. Gambar di samping menunjukkan pekerjaan seseorang sebagai ... yang menghasilkan jasa.

- a. Supir
- b. Guru
- c. Montir
- d. Petani



1



2



3



4

27. Dari gambar di atas jenis pekerjaan yang menghasilkan barang ditunjukan pada nomor ...

- a. 1
- c.3

b. 2

d. 4

28. Jenis-jenis pekerjaan dibagi menjadi dua, yaitu ...

- a. Jenis pekerjaan yang menghasilkan barang & uang
- b. Jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa & uang
- c. Jenis pekerjaan yang menghasilkan barang & perhiasan
- d. Jenis pekerjaan yang menghasilkan barang & jasa

29. Orang atau perusahaan yang berperan sebagai penyalur barang disebut sebagai ...

- a. Konsumen
- b. Distributor
- c. Produsen
- d. Produksi

30. Dokter bekerja dibidang kesehatan, seorang guru bekerja dibidang ...

- a. Pertanian
- b. Pendidikan
- c. Keamanan
- d. Perdagangan

31. Orang yang memiliki perusahaan disebut ...

- a. Karyawan
- b. Sekertaris
- c. Pengusaha
- d. Satpam

32. Orang yang mampu menciptakan lapangan pekerjaan sendiri disebut ...

- a. Petani
- b. Tukang kebun
- c. Tukang sawah
- d. Wiraswasta

33. Ayah Anita bekerja sebagai pengemudi kereta api, oleh karena itu Ayah Anita disebut sebagai ...

- a. Pilot
- b. Sopir
- c. Masinis
- d. Nahkoda



14. Gambar di samping menunjukkan pekerjaan yang menghasilkan ...

- a. Barang
- b. Jasa
- c. Makanan
- d. Barang & Jasa



15. Gambar di samping menunjukkan pekerjaan yang menghasilkan ...

- a. Barang
- b. Jasa
- c. Makanan
- d. Barang & Jasa

16. Jenis pekerjaan yang menghasilkan barang di bawah ini adalah, *kecuali* ...

- a. Pramusaji
- b. Pengrajin Kayu
- c. Nelayan
- d. Pelukis

17. Peternak ayam akan menghasilkan barang berupa ...

- a. Daging dan telur
- b. Telur dan bulu
- c. Bulu dan daging
- d. Daging dan susu

18. Di bawah ini merupakan pekerjaan pada bidang pendidikan, *kecuali* ...

- a. Guru
- b. Kepala Sekolah
- c. Staf TU
- d. Karyawan

19. Dibawah ini merupakan pekerjaan pada bidang pemerintahan, *kecuali* ...

a. Anggota DPR

c. Bupati

b. Gubernur

d. Pengacara



1



2



3



4

20. Gambar pekerjaan di atas yang mengandalkan otak dalam bekerja ditunjukkan pada nomor ...

a. 1 & 3

c. 1 & 2

b. 2 & 4

d. 3 & 4



## KUNCI JAWABAN

1. a. Pekerjaan
2. b. Dokter
3. c. Jasa
4. b. Perawat & pramugari
5. a. Barang
6. b. guru
7. b. 2
8. d. Jenis pekerjaan yang menghasilkan barang & jasa
9. b. Distributor
10. b. Pendidikan
11. c. Pengusaha
12. d. Wiraswasta
13. c. Masinis
14. b. Jasa
15. a. Barang
16. a. Pramusaji
17. a. Daging dan telur
18. d. Karyawan
19. d. Pengacara
20. c. 1 & 2

## **SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yustia Suntari, S.Pd, M.Pd

NIP : 19830904 200812 2 001

Telah meneliti dan memeriksa instrumen penelitian yang berjudul  
**“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media  
*Puzzle* di kelas III SDIT Raflesia, Depok”** yang dibuat oleh:

Nama : Rumaisa Khairani

NIM : 1815110746

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Berdasarkan hasil pemeriksaan, saya menyatakan bahwa instrumen tersebut valid dan dapat digunakan dalam penelitian tersebut. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 20 Januari 2014

Validator,

Yustia Suntari, S.Pd, M.Pd

**LEMBAR PENILAIAN AHLI INSTRUMEN**

Peneliti : Rumaisa Khairani

Judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan  
Media *Puzzle* di kelas III SDIT Raflesia, Depok

No.	Aspek	Penilaian		
		T	TT	STT
1.	Kesesuaian dengan konstruk.			
2.	Penggunaan EYD.			
3.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa kelas III SD.			

Keterangan:

T : Tepat

TT : Tidak Tepat

STT : Sangat Tidak Tepat

Jakarta, 20 Januari 2015

Validator,

Yustia Suntari, S.Pd, M.Pd

Kesimpulan : Instrumen ini layak / tidak layak digunakan.

## VALIDASI KONSEP INSTRUMEN TES

## Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media *Puzzle* di Kelas III SDIT Raflesia, Depok

[illegible]

	Rumusan item tidak mengandung kata atau ungkapan yang dapat menyinggung perasaan siswa																					
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Jakarta, 20 Januari 2015

Validator,

Yustia Suntari, S.Pd, M.Pd

19830904 200812 2 001

## AKTIVITAS PEMANTAU TINDAKAN GURU

## Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media *Puzzle* di Kelas III SDIT Raflesia, Depok

[illegible]

	sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia																					
	Menggunakan bahasa yang komunikatif																					
	Rumusan item tidak mengandung kata atau ungkapan yang dapat menyinggung perasaan siswa																					

Jakarta, 20 Januari 2015

Validator,

Yustia Suntari, S.Pd, M.Pd

19830904 200812 2 001

## AKTIVITAS PEMANTAU TINDAKAN SISWA

[illegible]



	sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia																					
	Menggunakan bahasa yang komunikatif																					
	Rumusan item tidak mengandung kata atau ungkapan yang dapat menyinggung perasaan siswa																					

Jakarta, 20 Januari 2015

Validator,

Yustia Sunatri, S.Pd, M.Pd

19830904 200812 2 001

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Rumaisa Khairani atau seorang wanita yang akrab disapa Rani, lahir di Jakarta pada tanggal 28 Agustus 1993. Anak kedua dari tiga bersaudara, sekaligus menjadi perempuan satu-satunya dari pasangan Bapak Djauhari Zulkifli Mahmud dan Ibu Diah Tuti Alawiyah sempat memiliki cita-cita menjadi seorang guru ketika masih kecil dan menjadi kenyataan.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah SDN Tugu IX Depok lulus pada tahun 2005. Pada tahun yang sama masuk SMPN 8 Depok dan lulus pada tahun 2008, kemudian melanjutkan sekolahnya ke sekolah islam yakni SMAIT Raflesia, Depok hingga lulus ditahun 2011. Pada tahun yang sama diterima di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Jakarta (UNJ).